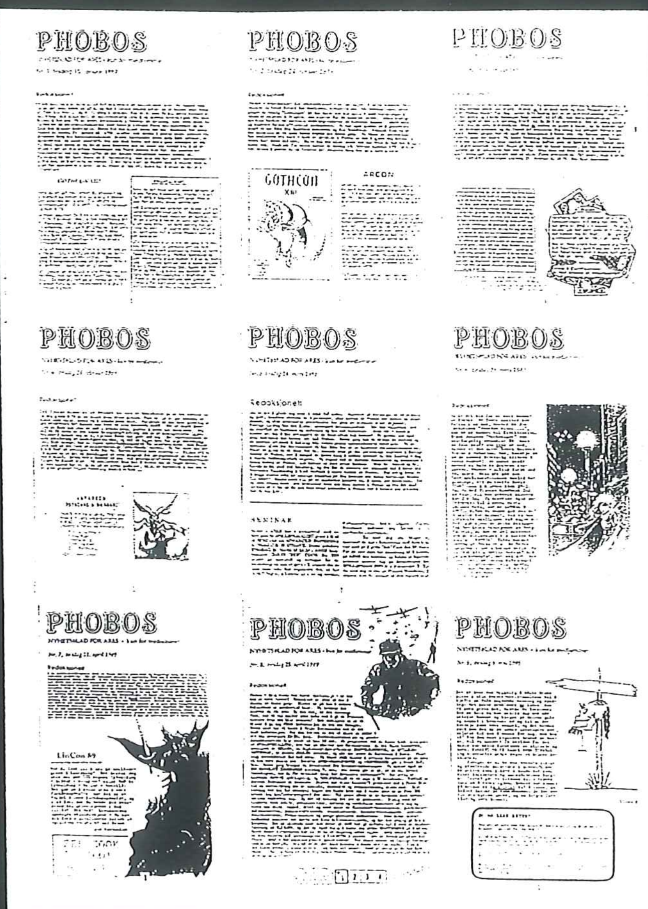
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 10, tirsdag 23. mai 1989

Redaksjonelt

Idag feirer Phobos sitt 10 nummers jubileum. Redaksjonen, bestående av; JON VENBAKKEN, JOHANNES H. BERG og TROND JANSEN ønsker med dette å gratulere seg selv med godt utført arbeid. Vi vil også benytte sjansen til å takke våre mest trofaste bidragsytere, Geir Aaslid og Kjell Winsland. Vi kan forsikre alle våre lesere om at vi ikke akter å hvile på våre lauvbær, vi ser allerede fram til Phobos sitt 25 nummers jubileum. Så til noe helt annet: ARCON 5 komiteen hviler heller ikke, informasjons-brosjyren er nå ferdig trykket i 1000 eks. Den kan fåes enten i klubben eller hos Spillspesialisten. Den vil også bli sendt pr post til tidligere kongress deltagere osv. Dessuten minner vi om at vasking av klubb-lokalene fortsatt er like viktig.......



DU SKAL VEL PÅ

ARCON 5

SPILLFESTIVALEN 1989

OSLO, 23. - 25. JUNI

INNHOLD:

ARCON 5, årets store begivenhet her til lands for alle med interesse for rollespill og brettspill, går av stabelen i helgen 23. til 25. juni (St. Hanshelgen). Lokalene er igjen Nordkanten Samfunnshus på Torshov/Sandaker i Oslo. De som står for arrangementet er stadig vekk noen oppofrende sjeler fra ARES, forening for simuleringsspill. Det kom riktig mange mennesker (ca. 300) på *ARCON 4* ifjor, og vi regner ikke med at det skal bli færre denne gangen. Dermed er det ekstra viktig for alle som skal være med på turneringer å forhåndspåmelde seg; HUSK AT FRISTEN ER 10. JUNI! Denne informasjons-brosjyren blir sendt ut til spillbutikker, klubber og enkeltpersoner over hele landet og i resten av Skandinavia. Vi regner med at det blir fullt på de fleste A-turneringene allerede før kongressen begynner, men merk at det også vil være tallrike B- og C-arrangementer å fordrive tiden med. Derfor skal man ikke fortvile, selv om dette først leses 11/6 eller senere.

En spillkongress eller festival er et arrangement der deltagerne gjør det meste selv. Enten ved å være med på å gjøre ting, eller ved å arrangere sine egne innslag og opplegg. Dessuten behøver man jo langt fra spille hele tiden; tvert imot er det mulig å tilbringe hele kongressen bare med å skravle med gamle og nye kjente, eller kanskje bruke en god del tid i video/filmrommet vårt. Vi kan jo også by på en gigantisk AUKSJON, og flere andre programinnslag av typen debatter/foredrag, konkurranser etc. Men spill er selvsagt det sentrale ved en spillkongress, og vi regner med at tilbudet, bredden og variasjonen skal bli enda større og bedre på *ARCON 5*. For alle de som ikke har vært på noen spillfestival før, kan vi bare si: KOM og få en ubeskrivelig hektisk og særpreget helg! For våre gamle kjente, blir parolen: GJENTA SUKSESSEN!!

Uansett: vi sees på Nordkanten i juni.

Med vennlig hilsen

KONGRESSKOMITEEN

KONTAKTADRESSE
ARCON 5
c/o Spillspesialisten, Pilestredet 7, (N-)0160 OSLO 1.
Telefon (02) 41 43 36. Spør etter Johannes Berg; legg ellers igjen beskjed hvis han ikke er å treffe.

23-25. JUNI?

LinCon89

LinCon er spillfestivalen i Linköping i Sverige. LinCon-arrangorene pleier å markedsføre kongressen sin på Gothcon, og i fjor var det til og med en delegasjon fra Linköping på ARCON. Dessuten finnes det forbindelser mellom Oslo, Linköping og Trondheim både i Science Fiction- og postspill-sammenheng. Det var derfor kanskje ikke så rart at det dro en gjeng nordmenn på årets LinCon i pinsen. De som dro var Helge Nesoen, Borger "Milk" Borgersen, Marius Dahl, Gunnar Fredrikson og Jon Venbakken.

Om selve turen er det vel først og fremst det å si det føltes langt, både for de tre i baksetet og for en stakkars sjåfør som måtte slite med tett tåke, lange strekninger med 1½ kjørefelt og en tilsynelatende pen bil som fullstendig manglet hestekrefter. Heldigvis var det noen attraksjoner langs kjøreruten. Grums by night var en uforglemmelig opplevelse! Og selvsagt fikk vi de vanlige diskusjonene om klassiske temaer som "Hva slags spill er det etisk forsvarlig å spille?", "Er det mulig å leve et godt liv i Trondheim?", "Siste nytt om Hexagon-ledelsens megalomane personer." og "Kan ARCON noensinne bli en bra kongress?". Og som vanlig briljerte debattantene med intolerante og fordomsfulle utsagn.

Pga norske samferdselsmyndigheters inkompetanse ankom vi ikke Linköping før lenge etter midnatt. Vi oppdaget med en gang at selve arrangementsstedet var bra. Linköpings Tekniska Högskola ligger utenfor byen, med gode parkeringsforhold og et velutviklet monsterliv. Vi observerte bl.a. hare, pinnsvin og kamikaze-spurver. Lokalene var fine. Selvfølgelig fikk man det vanlige klasseroms-problemet, dvs. at det meste skjer inne i avstengte klasserom slik at man aldri får følelsen av å være på en kongress, men det var også noen åpne arealer. De lange, brede og lyse korridorene var godt egnet for fri spilling.

Tilstromningen til kongressen var også god. Jeg tipper at det var ca. 600 personer tilstede. Det var nok mer enn arrangørene hadde regnet med, men det virket ikke som om de hadde noen problemer med å håndtere menneskemassene. Koer var det lite av.

Hovedpoenget med å reise til LinCon var selvsagt spillene. LinCon presenterer seg selv som en rollespill-kongress, og hadde turneringer i alle de mest populære rollespillene. Den største turneringen var AD&D-turneringen for lag. Det norske forhåndspåmeldte AD&D-laget hadde dessverre fått beskjed om at det ikke fikk plass fordi turneringen var full. Dette må jeg karakterisere som en skandaløs og typisk lawful evil handling av arrangørene. Lawful fordi det selvsagt er rettferdig at de lagene som melder seg på først får plassene, og evil fordi man burde ha tatt hensyn til at det er vanskelig å arrangere turer til andre land. Dessuten synes jeg svensk spillmiljø bør strekke seg langt for å få tilførsel av friske, norske gener! Når dette er sagt, må jeg tilføye at alle arrangører kan lures. F.eks. klarte Marius å komme seg med i både individuell AD&D, Warhammer og Pendragon. Han var ikke engang forhåndspåmeldt til kongressen!

Arrangørklubben Dragon's Den sørget for spilledere i de fleste turneringene. Kvaliteten på spilledere og scenarioer var varierende. Individuell AD&D utmerket seg med et bra scenario. Warhammer hadde visstnok et råttent scenario, men våre spillere fikk turneringslederen som spillleder, og han var visst utmerket. Pendragon var det eneste spillet hvor alle Oslo-folk spilte sammen. Scenarioet var temmelig syltynt og rollespillmulighetene dårlige: Karakterene vandret stort sett rundt i tåke og sloss mot riddere som dukket opp. To av spillerne våre ble kvestet og mistet definitivt mulighetene til rollespill. Men spillet var absolutt spillbart. For øvrig kan det nevnes at det fantes en del individuelle rollespillturneringer (inkludert Pendragon), akkurat som på Gothcon og ARCON. Jeg håper at kongressarrangører snart går bort fra dette håpløse konseptet. Det er naturlig at bedømmelse i en rollespill-turnering skjer på grunnlag av hvor godt man rollespiller, men jeg ser ikke hensikten med at man skal sette spillerne opp mot hverandre, og særlig ikke når det er mer enn tre spillere rundt bordet.

Offisielt hadde brettspill en sekundær plass på LinCon. Likevel var tilbudet bra! Vi registrerte f.eks. en full Diplomacy-turnering og overfulle Junta- og Kremlin-turneringer (selv om Junta og Kremlin ble arrangert etter midnatt).

Diplomacy var dårlig organisert. Det tok 40 minutter for kvalifiseringen kom i gang, og det hersket usikkerhet om antall bord og om man kunne spille med mindre enn sju spillere ved et bord. Men fra da av var det bra. Goteborgs-mafien hadde møtt opp, og noen sentrale personer fra Linköping var faktisk også med. Ved mitt bord var det bare to urutinerte spillere: en som angrep (meg) vilt, og en usikker som lot seg utnytte (av meg - han var så lett å utnytte at jeg ikke tør tenke på hva Geir Aaslid kunne ha brukt ham til). Det var litt av en overgang å komme til Junta-bordet. Der var organiseringen bra, men spillerne var mildt sagt urutinerte. Ved mitt bord var det fem som ikke kunne spillet, 4 som stadig forsvant på toalettet, i kiosken, på gangen e.l., 1 lystmorder, 6 som måtte mases på i hver runde i hvert kupp for at de skulle våkne opp og flytte brikkene sine, og 1 frustrert nordmann som likevel ikke klarte å vinne! Ingen av brettspillene ble noen suksess for oss resultatmessig. Marius klarte å komme seg til Junta-finalen, hvor han ble nest sist. Det var alt...

En vellykket kongress skal selvsagt ha store turneringer i de mest populære spillene. Men den skal også ha noen utradisjonelle, "spennende" spill. Hadde LinCon det? Jeg vil si ja. Sherlock Holmes var et fint tiltak. Det var en konkurranse hvor det ikke spilte noen rolle hvor mange spillere man hadde på laget, hvor man kunne delta når man ønsket og hvor det gjaldt å løse en mordgåte med færrest mulig ledetråder. "Spionspelet", et brettspill laget av en av LinCon-arrangørene, bør også nevnes. Det gikk ut på å få plassert spioner inn i viktige posisjoner i det svenske samfunnet. (Alle skjønte at det var Sverige det dreide seg om.) For øvrig la jeg merke til turnering i Parallell Twilight 2000, spilledermesterskap og "stikk-innom"-Air Superiority.

Det sosiale er også viktig. I hvert fall når man kommer i min alder er det ikke lenger nok å sitte rundt et bord og spille med 15-åringer med naglebelte og grønt hår. Det viste seg på Gothcon at hvis man bare er mange nok som reiser, blir det gøy. I Linköping var vi jo bare fem, og det kan bli litt lite, særlig første gang man besøker en kongress. Etter hvert blir man jo kjent med innfødte. Vi burde kanskje også ha prøvd å få i stand en five-a-side-fotballkamp med svenske kongressarrangører? Selve byen Linköping var skuffende. Våre ekspedisjoner måtte lete en stund før de fant det de antok var byens sentrum. Spisesteder var det lite av. "Kjedeligere enn Fredrikstad" var en replikk som falt.

Et stort lyspunkt på LinCon var arrangørene. Linköping har åpenbart en gjeng personer i passende fanatisk alder som jobber 100 prosent seriøst. Jeg tror ikke vi skal bli overrasket om LinCon etter hvert blir bedre enn Gothcon! Størrelsen er allerede omtrent lik, og ildsjelene i Linköping minnet meg om våre hyperorganiserte venner i Hexagon (Trondheim). Kvaliteten på Dragon's Den's arbeid kan man også se i deres ypperlige tidsskrift The Beholder. Riktignok kommer det bare ut hver tredje måned, men innholdet er solid. For øvrig gjør svenskene nå et forsøk på å organisere seg i noe de kaller Sveriges roll- og konfliktspelsförbund. Hvis de lykkes, vil det sikkert bety mye for hobbyen.

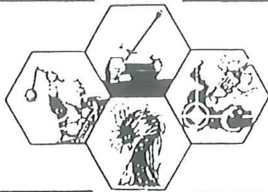
Og helt til slutt må jeg vel svare på spørsmålet: "Er LinCon verdt å dra på?" Svaret er: "Ja - hvorfor ikke?" Avstanden fra Oslo er tross alt overkommelig, kostnadene er overkommelige og arrangementet er bra! La det ikke være noen unnskyldning at du skal på 5 andre kongresser neste år. Dra på LinCon 90! Seriøse arrangører fortjener seriøse deltagere!

Jon Venbakken

P.S.
Som et ledd i et gryende norsk-svensk samarbeid begynner vi å sende Phobos til Dragon's Den. Jeg tviler på at innholdet er særlig interessant for dem, men de ser i hvert fall hva vi holder på med i ARES! Til gjengjeld får vi The Beholder, et meget lesverdig tidsskrift. Det blir lagt ut til lesning på ARES' møter (sammen med Hexagon-Nytt).



En side fra The Beholder



ARCON 5

SPILLFESTIVALEN 1989

OSLO, 23.- 25. JUNI

Tillegg

Ved en feil kom ikke omtalen av SPILLEDERMESTERSKAPET og SPILLVERKSTEDET med i programomtalen i *Arcon 5*-heftet. Vi beklager dette, og bringer under den teksten som skulle vært med. **MERK** at Spilleder-NM er en av de tingene man bør forhåndspåmelde seg til; en kode for dette står på postgirokortet.

Når det gjelder spillverkstedet er det ingen påmelding på forhånd; derimot kan vi godt tenke oss å høre fra folk som gjerne vil være med. Ellers kan vi jo også nevne at en mindre programpost også mangler omtale i programmet; det er "Dungeon/Monster Factory Competition" -- en konkurranse om å lage beste monster eller rom i en hule. Tilsvarende konkurranser har vi hatt på flere tidligere Arcon'er, og de har vært rimelig vellykket. Ta gjerne med deg ting du har laget!

Spillverksted

ARES arrangerer for første gang i Norge et spillverksted på ARCON 5! Dette er en anledning du ikke kan la gå fra deg.

Hvis du er et av disse merkelige rødøyde vesnene som sitter bøyd over bleket cellulose i hus og hytte over det ganske land, har du nå muligheten til å vinne din rettmessige berømmelse og ære.

Spillverkstedet på ARCON 5 vil ikke bare være et inspirerende møtested for alle som liker å lage eller prøve ut nye spill. Spillverkstedet vil også gi deg anledning til å LAGE et spill

THE ARCON 5 RAM-JAM-SAM COMPETITION

I inspirerende samspill med andre spillkonstruktører vil du i spillverkstedet kunne delta i i den unike konkurransen om tittelen "WINNING MASTER-MAKERS OF THE ARCON 5 RAM-JAM-SAM COMPETITION".

Reglene for denne konkurransen er enkle. Man vil i en samling bli delt opp i flere "MASTER-MAKER-TEAMS" som med standardisert utstur utlevert av arragøren innenfor en tidsramme skal produsere et fantasieggende og dramatisk spill. Det finnes ingen klasser. Genrebrudd og ukonvensjonelle løsninger er ikke bare tillat, men nærmest en forutsetning for å vinne. Den avsindig gode idé vil bli belønnet fremfor det estetisk fullkomne. Arrangementets ånd er ikke å strebe etter seieren, men å styrke vågemotet. Premieringen vil bli foretatt under stor festivitas på kongressens siste dag.

Presentasjon og prøvespilling

Har du laget et spill, eller kunne tenke deg å bli med på prøvespilling? Spillverkstedet er stedet for deg. Her kan du presentere ditt nye spill, gjerne uferdig. Du kan møte interresserte spillere og konstruktører som mer enn gjerne gir deg respons på dine idéer. Intet spill er for lite, og intet spill er for useriøst. Dine intensjoner for å lage spillet er ikke gjenstand for kritikk. Selvsagt vil det også i spillverkstedet bli diskutert hvilke temaer som overhodet kan gjøres til gjenstand for spill. En diskusjon som både knytter an til søndagens debatt og "THE ARCON 5 RAM-JAM-SAM COMPETITION". Så la ikke dine hjertebarn ligge hjemme å råtne. Ta dem med på ARCON 5!

Spilledermesterskap

Du er kanskje blant de frustrerte spillederene som har følt at det er urettferdig at det er spillerene som skal få alle premiene på kongresser? Det er jo spillederne som må gjøre alt arbeidet! Men nå skal du endelig få din erkjennelse: På ARCON 5 vil det for første gang i Norge bli arrangert et spilledermesterskap!

Hvis du vil delta i spilledermesterskapet gjør du slik: merk av på påmeldingsblanketten at du skal delta, og skriv hvilket rollespill du vil arrangere et scenario i. du står helt fritt når det gjelder valget av rollespill. Det kan til og med være et du har konstruert selv. Du står også ganske fritt når det gjelder scenario. Du kan lage et selv, eller bruke et du har kjøpt. Det er bare to krav: det skal være for fire spillere, og det skal være spillbart på fire timer.

På det oppsatte tidspunktet på ARCON-programmet får du så tildelt fire spillere av turneringsledelsen, og du avholder ditt scenario. Spillerene vurderer din innsats som spilleder på spesiallagde skjemaer. Skjemaenes utseende er ikke fastlagt ennå, men for at ikke turneringsledelsens egne oppfatninger om rollespill skal påvirke spillerenes muligheter til å mene hva de vil , blir det nok heller et "si-hva-du-synes"-skjema heller en et "kryss-av"-skjema.

NB! Vi trenger selvsagt spillere som vi kan gi til spillederne. Personer som ønsker å delta som spiller, kan melde seg på på selve ARCON. (det går ikke an å melde seg som spiller på forhånd.) Man får da være med på kåringen av norges beste spilleder, og man er med i kampen om en "Beste spiller"-premie. Den vil selvsagt ikke være så fin som premien til beste spilleder, man kan jo likevel være noe å ta med seg.

Vi tror for øvrig ikke at det blir noe problem å skaffe spillere, men hvis det blir det, vil vi prioritere spilledere som selv kan skaffe noen spillere som vi kan fordele.

Spilledermesterskapet er et helt separat arrangement, og har ikke noe med *AD&D* eller *Warhammer* å gjøre.

SISTE: Car Wars blir et A-arrangement på ARCON!

Er rollespill gøy?

Ja, selvsagt er rollespill gøy. Det er derfor folk spiller rollespill. Du tilbringer tid sammen med andre. Gjennom rollespillet kan du få mulighet til å oppleve ting du aldri kommer til å oppleve i ditt virkelige liv. Du kan finne glede i selve spillsystemet og terningkastingen. I det hele tatt er det mange gode grunner til å spille rollespill. Men de fleste rollespill har også noen mindre morsomme sider: Det tar tid å lære seg reglene, det tar tid å lage scenarioer, det finnes kanskje ikke rollespill som dekker ditt eget interesseområde, osv. Mange har opplevd givende improviserte rollespill-sesjoner. Man trenger ikke et ferdiglagd scenario for å ha det gøy. Det viser seg også at rollespilling kan fungere flott selv om man nesten ikke bruker terningene og spillsystemet. IMPRO-1 er et eksperimentelt rollespill som legaliserer manglende forberedelser, minimaliserer personlig tidsforbruk og tilbyr total fleksibilitet.

IMPRO-1 blir født

IMPRO-1 ble konstruert av de rastløse sjeler Tomas H. Mørkrid og Jon Venbakken for ca. et halvt år siden. Bakgrunnen var dels misnøye med eksisterende systemer, dels at Tomas hadde hatt gode erfaringer med improvisasjons-spill i andre sammenhenger. Spillet ble konstruert på ca. 10 minutter. Den korte konstruksjons-tiden passer bra til spillets ånd: Man skal ikke behøve å bruke masse tid for å oppnå et godt resultat! Spillet publiseres offisielt i Phobos nå. I løpet av det halve året spillet har eksistert har det kun vært prøvespilt to ganger. Selv har jeg riktignok gjort flere forsøk på å få det spilt, både i Norge, Sverige og Danmark, men hver gang har resultatet vært det samme: De potensielle deltakerne hører oppmerksomt og tålmodig på hva jeg har å si, og svarer så: A) - at de ikke skjønner en døyt av hva jeg mener, eller B) - at det høres tåpelig ut.

Prøvespilling nr 1

Ved første prøvespilling, som fant sted like etter at spillet var laget, var det fem deltakere. Man ble enige om at to skulle være spilledere og at tre skulle være spillere. Det ble fort oppnådd enighet om "Vill fantasi" som miljø. Spillerne lagde så karakterer. Spiller nr 1 skrev intenst i 10 minutter, og kunne stolt levere beskrivelsen av et supermenneske. Han kunne løpe veldig fort, hoppe veldig høyt, var hyperintelligent, kunne drepe folk ved å se på dem (!), behersket alle tradisjonelle kampformer, osv. I farten husker jeg dessverre ikke om han kunne lese tanker, men han var i hvert fall en formidabel motstander for hvem som helst. Spiller nr 2 tenkte merkelig nok (eller er det et forutsigbart fenomen, som skyldes all påvirkningen fra dårlige volds-spill) i nøyaktig samme baner. Han lagde også et supermenneske, og ikke nok med det - supermennesket var ham selv om 10 år!!! Spiller nr 3 lagde heldigvis en helt annerledes karakter. Han ville være en gul plastilinaklump med en viss intelligens. Klumpen kunne bevege seg med en begrenset hastighet, den kunne dele seg, og dens verste fiende var blå plastilina. Til slutt valgte man tema. Valget falt på "Strategisk krig". Så begynte scenarioet (altså improvisasjonen). Spillerne ble plassert i ARES' lokaler på Bjølsen, 10 år frem i tiden. Spiller nr 2 deltok på et tirsdagsmøte, og spiller nr 1 kom innom og fortalte at noe forferdelig var i ferd med å skje. Jorden var nesten delt i to, det var bare så vidt den hang sammen ved Nordpolen, og på den andre delen (Amerika-delen) ble det ført en drabelig krig mot en ukjent fiende. FN hadde anmodet hele verden om hjelp, som igjen førte til at den norske regjeringen anmodet de to supermenneskene om hjelp. Plastilinaklumpen dukket så opp, og det tok en del tid å etablere kommunikasjon mellom supermenneskene og klumpen, som ikke kunne snakke. Men den kunne jo endre form, så av og til klarte den å lage primitive stemmebånd. Karakterene brukte i det hele tatt mye tid på å lære seg å arbeide sammen. Forflytning var et evig problem. Klumpen hadde jo store vanskeligheter med å holde følge med supermenneskene... Etter lang tid kom endelig karakterene seg over sprekken i verden til Amerika, og de fikk kontakt med militære styrker i USA. Alt var klart for at våre helter skulle overta kommandoen over den høyteknologiske striden til lands, til sjøs og i luften, med konvensjonelle våpen og atomvåpen. Invasjonsstyrkene befant seg i Sør-Chile, og man visste svært lite om dem. Men det var klart at sprekken i Atlanterhavet ble større og større, slik at Amerika snart ville falle av. På dette tidspunkt måtte spillerne hjem, og spillet ble avsluttet. Dermed fant de aldri ut at den gule plastilinaklumpen ville bli nødt til å spille en avgjørende rolle, og faktisk ofre livet, i kampen mot fienden. De fiendtlige styrkene ble ledet av blå plastilinaklumper...

Prøvespilling nr 2

For noen dager siden ble spillet spilt for andre gang. Det ble en lang diskusjon om hvem som skulle være spilledere, men det endte med samme opplegg som sist: to spilledere og tre spillere. Også miljø-valget var gjenstand for lang diskusjon. Det kom inn mange andre forslag enn de som er foreslått i spillereglene. Alle kunne tenke seg å spille i et "Donald Duck"-miljø, så man ble enige om det. Karaktergenereringen gikk unna på de vanlige 10 minuttene. Spiller nr 1 lagde en super-and (sukk...) med det ikke ukjente navnet Fetter Anton. Han var alltid heldig, hadde røngtensyn, laserpust og ugjennomtrengelige fjær. Fetter Anton behersket bl.a. telekinese, pyrokinese, levitasjon og teleportasjon. Spiller nr 2 spilte Tiger Duck, en ung, aggressiv, storkjeftet, husokkuperende og svak and som kjørte tung duck-bike, spraymalte på vegger og var avstandsforelsket i Dolly Duck. Spiller nr 3 spilte den småfeite hunden von Krohnstein (fra milliardærklubben), som var enda gjerrigere enn Onkel Skrue, samlet på gamle gjenstander (bl.a. 20 tonn aviser), gikk rundt med et veggur under armen og hatet C-gjengen, som stjeler fra de rike og gir til de fattige. Til slutt valgte man det meget rørende temaet "Julefeiring". Mens spillerne dro for å kjøpe pizza, forberedte spillederne seg litt. Spillerne kom tilbake til denne tragiske situasjonen: "Det snør. Folk er travelt opptatt med siste julehandel og forberedelser. I en forlatt og trekkfull låve i utkanten av Andeby sitter tre ensomme sjeler som ikke har fått noen innbydelse til Bestemor Ducks årlige juleselskap. Dette er (snufs) Tiger Duck som stor i nebbet har bedyret at julefeiring ikke betyr en skitt, Fetter Anton som fordypet i meditativ trening i psyko- og telekinese ikke var til å få kontakt med, men har oppdaget den grufulle virkelighet: ingen har bedt ham i juleselskapet! Til sist har vi von Krohnstein som gjerne ville i selskapet, men som ikke har "råd" til å kjøpe presanger..." Scenarioet fikk en vanskelig start. Fetter Anton briljerte med sine superegenskaper. Dette irriterte von Krohnstein sterkt, og det brøt ut slagsmål, der von Krohnstein stadig slo Fetter Anton over nebbet med en spaserstokk. Da stokken på mystisk vis brant opp, gikk han over til å bruke pendelen fra vegguret. Tiger Duck skjønte på sin side ikke hva han gjorde i låven sammen med de andre personene (altså anden og hunden). Etter hvert kom de seg inn til byen, men det gikk tregt. Det gikk faktisk så tregt at spilleren som spilte von Krohnstein sovnet, spilleren som spilte Tiger Duck sovnet nesten (dvs det vanlige fenomenet med hodet som faller ned når man sovner, slik at man våkner igjen), og den ene spillederen hadde også problemer. Heldigvis var ikke C-gjengen altfor ivrige i sine bestrebelser på å ta karakterenes penger, og Fetter Anton løste gaveproblemet da han fikk kjempepremie som kunde nummer 1 million i et stormagasin. Invitasjoner fikk våre helter også etter hvert, og julekvelden endte lykkelig i juleselskapet hos Bestemor Duck...

Konklusjoner

IMPRO-1 er åpenbart fleksibelt. Man kan spille hva som helst, med minimale forberedelser, og ha det gøy når man spiller. Det største problemet ser ut til å ligge i karaktergenereringen. Spillerne får jo frie hender når de skal lage karakterer, og de kjenner heller ikke scenarioets mål når karakterene lages. Under begge prøvespillingene har det vært vanskelig å plassere de ekstremt forskjellige karakterene inn i en fornuftig sammenheng, og spillerne fokuserer da gjerne mer på samarbeidsproblemene enn på oppdraget. Reglene for IMPRO-1 finner du et annet sted i dette Phobos. Prøv spillet! Og kom gjerne med forslag til hvordan IMPRO-2 bør bli!

Jon Venbakken

Dette er IMPRO-1

Innledning
IMPRO-1 er et improvisasjons-rollespill. Alle spillets regler er gjengitt her. Det er konstruert av Tomas Mørkrid og Jon Venbakken. Hvis spillet blir populært, eller hvis det er grunn til å tro at det kan bli populært i en forbedret utgave, vil det snart komme nye versjoner, kalt IMPRO-2, IMPRO-3 osv.

Spillere og spilledere
Når spillet skal spilles, bestemmer man hvem som skal være spillere og spilledere. Det må være minst en spiller og minst en spilleder. Ingen skal forberede seg.

Valg av miljø
Det første man gjør er å bli enige om hva slags miljø ("setting") spillet skal foregå i. Listen under inneholder noen forslag.

"Normal" verden	Norsk politikk	Jet-set	Planter
Fantasy	Vill fantasi	Politi	Jungel
Cthulhu-type	2. verdenskrig	Himmelen	Arktis
Agent	3. verdenskrig	Helvete	Ørken
Steinalder	Etter 3. v-krig	Sport	Storbyruin
Western	ARES	Musikk	Tidsmaskin
Gangster	Storfinans	Svartedauen	Artist
Space	Religiøst	Dyr	Filminnspilling

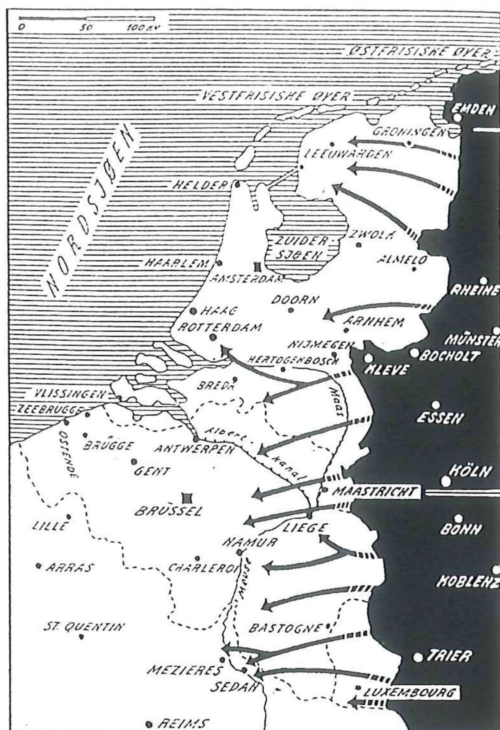
Karaktergenerering
Etter valg av miljø får spillerne nøyaktig 10 minutter til å lage karakterer (= personer = rollepersoner). De skriver da på et ark hvordan personen skal være. Personen skal så godkjennes av spillederne, som normalt vil godta alt.

Valg av tema
Neste skritt er at man enes om hvilket tema, eller mål, spillerne skal ha i scenarioet. Temaet skal kun angis som et stikkord. Det er spillederne som skal utarbeide detaljene. Listen under inneholder noen forslag til temaer.

Rikdom	Hevn	Jakt	Vekkelse
Heltedåd	Politisk mål	Status	Narkotika
Strategisk krig	Utføre ordre	Ære	Krim
Ordinær hverdag	Løse problem	Primærbehov	Handikap
Mentale lidelser	Drepe	Kulturelt mål	
Overleve	Kjærlighet	Korstog	

Spill
Spillet begynner umiddelbart. Spillederne må tenke ut detaljer underveis. Selve spillsystemet, dvs. regler for terningkast o.l., bestemmes også av spillederne etter hvert. Det eneste kravet er at systemet må være enkelt. Det behøver ikke å være originalt.

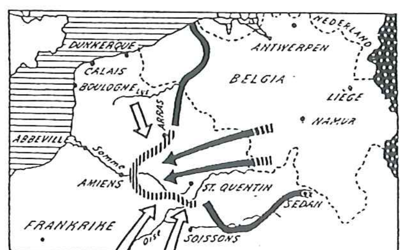
MERKEDAGER 23. MAI



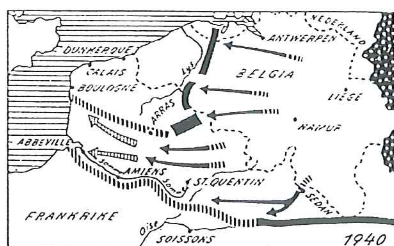
Det tyske angrep. Angrepsfronten strakte seg fra Luxembourg i syd til havet i nord.

TORSDAG 23. MAI 1940

Operasjonene i Flandern og Artois fortsetter med uforminsket styrke. Tyske tropper står langs kanalkysten fra Etaples til munningen av Somme.



En kritisk situasjon under forrige verdenskrig.. Tyskernes offensiv i mars 1918 blir oppfanget ved allierte motangrep.

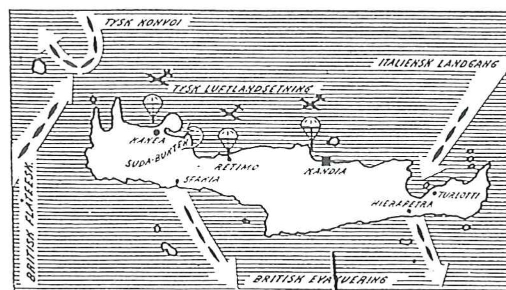


I 1940 greide de allierte ikke å demme opp for det tyske framstøt. Konsekvensene ble skjebnesvangre.

FREDAG 23. MAI 1941

De britiske jagerfly trekkes tilbake fra Kreta på grunn de få og dårlige flyplasser. De starter nå fra hangarskip.
Tyskerne setter seg fast i Kandia og Retimo, men blir etterpå tilintetgjort.

Det britiske framstøt mot Maleme stopper opp etter at tyskerne har fått betydelige forsterkninger luftveien, bl.a. tungt artilleri. I alt er ca 30 000 tyske soldater landsatt på Kreta. De er utstyrt med nye våpen, bl.a. flammekastere og håndgranater med hittil ukjent sprengvirkning.
Bulgarerne besetter Saloniki og øyene Thasos og Samotráke utenfor kysten av Trakia.



Angrepet på Kreta er historiens første eksempel på en «luftbåren» operasjon av stort omfang. Angrepet lyktes, men det kostet tyskerne så meget at de aldri senere innlot seg på den slags operasjoner.

FREDAG 23. MAI 1941

Iraks regent er vendt tilbake. Det er dermed klart at kampene i Irak nærmer seg sin avslutning.

LØRDAG 23. MAI 1942

Det begynner å bli større aktivitet igjen i Nord-Afrika. Særlig på luftfronten er kampene iferd med å blusse opp.

LØRDAG 23. MAI 1942

Den tyske overkommando melder at den russiske offensiv mot Kharkov er brutt sammen etter at tyske motangrep var satt igang den 17. mai og at størstedelen av 3 russiske arméer er omringet. Russerne påstår at de har konsolidert sine stillinger og slått tyske angrep tilbake. Først nå er Kertsj halvøya blitt rømmet, melder russerne.

SØNDAG 23. MAI 1943

De allierte oppfordrer daglig i kringkastingen og på andre måter det italienske folk til å slutte fred. Overalt blir det sloppet flyveblad med slike tilbud, men Italia holder.
Luftkrigen mot de italienske øyer fortsetter.

SØNDAG 23. MAI 1943

Nyheten om oppløsningen av Komintern blir mottatt med glede i Storbritannia og i Amerika. I Tyskland betegnes meldingen som "en svindel uten like blant alle politiske bedrag i historien".

TIRSDAG 23. MAI 1944

Dortmund og Braunschweig blir alvorlig skadet under britiske nattangrep.

TIRSDAG 23. MAI 1944

I dagens allierte kommuniké heter det at annen akt i kampen o Italia er begynt. Tidlig idag morges gikk styrker av 5. armé i brohodet ved Nettuno til angrep, samtidig med at 8. armé angrep Hitler linjen i Liri dalen. 5. armé fortsetter sine angrep på høyre fløy. Nord for Pontecorvo har 8. armé brutt inn i Hitler linjen.

TIRSDAG 23. MAI 1944

Det er lykkes kineserne å gjenerobre en rekke byer i Ho-nan, og de er nå gått til en alminnelig offensiv.

Trond Jansen

VASKING

Styret har ikke kunnet unngå å se at enkelte av klubbens yngre medlemmer inngår hente-avtaler som åpenbart vil gi dem problemer hvis de blir trukket ut til å vaske. Vi minner om at den som blir trukket ut til å vaske må være til kl. 2345.

RYKTER FRA POLAROMRÅDENE

Fra Trondheim ryktes det at
- en av sjefsideologene skal utvandre til Seattle for å ta en (dungeon?) mastergrad
- en annen av sjefsideologene blir i Trondheim for å pynte på sin siv.ing-tittel til dr.ing
- Hexagon-Nytt skal få en ny redaktør, som har militær bakgrunn
- Hexagon-Nytt kanskje skal begynne å komme ut hver måned
- "Richter" Drevdal er utslått av Hexagons ASL-turnering

SPILLEDERE TIL ARCON

Til AD&D- og Warhammer-turneringene på ARCON trenger komitéen spilledere. Ta kontakt med Johannes H. Berg, Jon Venbakken eller Geir Aaslid (kun AD&D) hvis du kan tenke deg å være spilleder på ARCON.

Hvordan vinne

FLIGHT LEADER

Jeg trodde aldri at Flight Leader skulle dukke opp i denne serien, men siden det var noen personer som spilte det på ARES forrige tirsdag kan det jo være verdt å skrive om det.

Jeg forutsetter at man spiller med standard-reglene, hvor spillerne justerer trackene og flytter flyene i iniatativ-rekkefølge. Det er den desidert mest interessante måten å spille spillet på. Spillet går fort, og man trenger ikke HA-missiler for å skyte ned fienden. Hvis man ønsker realisme, vil jo uansett Air Superiority være et bedre spill.

Det er to måter å skyte ned fly på i Flight Leader:
1) Ta dem på lang avstand med HA- eller radar-missiler.
2) Fly opp i halen på dem og plukke dem ned med f.eks. cannon.

For å få til dette er det tre ting du må passe på:
1) Din avstand til fienden, som er vesentlig for hvem som får inn det første langdistanse-skuddet. Hvilken hastighet du har når du flyr inn på brettet i runde 1 avgjør ofte spillet!!!
2) Din høyde i forhold til fienden når dere er nær hverandre. Hvis du ligger 3-4 nivåer under eller over fienden og det er din tur, har du et glimrende utgangspunkt for å få turn mode 1 og foreta en svært krapp sving opp i halen på fienden. Og omvendt: hvis det er hans tur bør du helst ligge i samme høyde som ham.
3) Ditt iniativ. Av og til vil iniatativ-rekkefølgen endres pga store endringer i høyde eller hastighet. En god strategi er å starte spillet med et lavt iniativ (lav høyde og middels hastighet) og så slå til og øke initiativet når du ser at du kan skyte ned ett eller flere fiendtlige fly hvis du får to runder på rad.

Jon Venbakken

P.S. Det er da ikke så verst å skrive i-n-i-t-i-a-t-i-v riktig i 20% av forsøkene (pluss dette)?

TERRORIST-TURNERINGEN

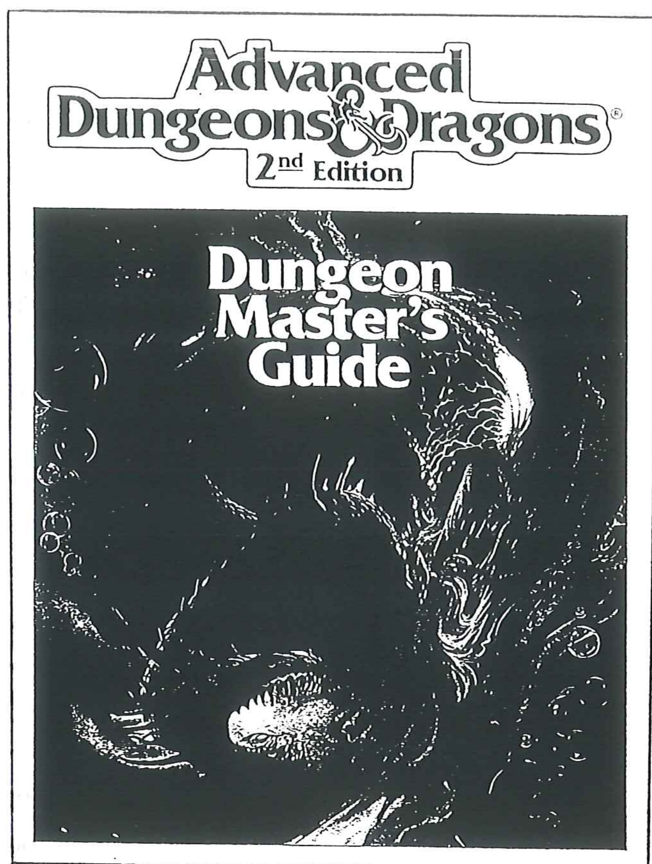
Turneringen i terrorist-rollespillet for to uker siden ble en suksess. Temaet var åpenbart midt i blinken for de blodtørstige spillerne. De lot seg ikke stoppe av et "løst" scenario og et ufullstendig spillsystem! Det er mulig at turneringslederen vil skrive mer om turneringen i et senere nummer av Phobos, men vi skal i hvert fall bringe (de endelige) resultatene her. Bedømmingen var for øvrig meget streng.

1. plass: Lag 2, 33 poeng.
(Tomas H. Mørkrid, Patrik Sahlstrøm, Gunnar Ø. Fredrikson, Andreas Ørlyng og Sten Hugo Hiller.)

2. plass: Lag 3, 29 poeng.
(Kim S. Olsen, Marius Strai, Tobias Håkanson, Øystein Arnesen og Erik Andersen.)

3. plass: Lag 1, 28 poeng.
(Borger Borgersen, Olav Bendiksby, Henrik Blika, Christian Pedersen og Øivin Wormnæs.)

4. plass: Lag 4, 18 poeng.
(Are Garnåsjordet, Erlend Miller, Erik Johannessen, Tor Inge Solberg og Fredrik Vogel.)



er kommet!

ARES-PROGRAM:
Det eneste som gjenstår før ARCON er AD&D-opplæringen tirsdag 30.5 kl. 1800.

